НАЕМНИК

Сегодня в галактике очень много работы для человека, умеющего, а главное, не боящегося применять современное оружие. Наемники работают телохранителями, рейдерами, курьерами, они выполняют поручения частных лиц, организаций и, порой, правительств. Это опасная, но высокооплачиваемая работа.

Выбрав путь наемника, человек становится экспертом в самом разном вооружении. Он уверенно чувствует себя в пешем бою, за пультом орудий космического корабля или за штурвалом ховертанка. Его арсенал (как вооружения, так и спецсредств) позволяет ему браться за любые задания.

Часто наемник присоединяется к группе космических авантюристов, торговцев и искателей приключений. Выгода тут обоюдная — группа получает надежного защитника, а сам наемник — возможность работать в любом уголке галактики.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- ☐ **Империя**: После службы в войсках у тебя осталось особе оружие. Создавая свое любимое оружие, ты можешь выбрать его тип еще и из таких вариантов:
  - ☐ Ионный излучатель (*средняя, бронебойное, точное, двуручное*)
  - ☐ Плазменная, винтовка (*средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное*)
- ☐ **Федерация**: Один раз за игровую сессию ты можешь перебросить любой бросок — при этом не важно, твой это бросок или чужой. Просто выбери тот вариант, который тебе больше подходит.
- ☐ **Клоака**: Твое оружие не самого лучшего качества, поскольку собрано из запчастей. Зато ты можешь выбрать 1 дополнительный аксессуар для него.
- ☐ **Пограничье**: Тебя всегда учили противостоять более сильному противнику. Если противников больше, чем союзников — ты получаешь Урон +1.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной** v1.1
Автор: Кирилл Румянцев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.



ВНЕШНИЙ ВИД

Холодный, отрешенный или злобный взгляд

Шрам, выбитый зуб или порванное ухо

Военный ежик, небрежные волосы или дикая прическа

Гора мускулов, атлетичное телосложение или жилистая

СВЯЗИ

- ______________: В долгу передо мной.
- ______________: Его жизнь дороже моей. Не спрашивай.
- ______________: Знает правду о моем прошлом.
- ______________: ______________
- ______________: ______________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды и вместительную сумку. Выбери средство защиты:

- ☐ Бронежилет, полицейский, с дополнительным снаряжением (*защита 1, штатский, припасы +1*).
- ☐ Боевая броня (*защита 2*)
- ☐ Боевая броня, скаут с прыжковым ранцем (*защита 1, маскировка, ночное видение,* прыжок 15 метров)

Выбери 2:

- ☐ Реаниматор (один раз за игровую сессию твой союзник получает +2, когда испускает последний вздох) и фотография красивого лейтенанта.
- ☐ Полевой медкомплект (потрать 1 припас и вылечи 1 ранение себе или цели) и комплект контрацептивов.
- ☐ Плазменные гранаты (потрать 1 припас и нанеси противнику 3 ранения).
- ☐ Тактический щит (Защита +2 против атак спереди, *двуручный*).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

<u>Урон 3</u> | <u>Припасы 3</u> | <u>Благосостояние 2</u>

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Любимое оружие: Твой основной ствол — уникальное оружие, созданное непревзойденным мастером своего дела.

Выбери тип оружия:

- ☐ Дробовик (*ближняя/средняя, отдача, двуручное, урон +1*)
- ☐ Пистолет-пулемет (*средняя, авто*)
- ☐ Разрядник, полицейский (*средняя, двуручное, шок*)
- ☐ Револьвер (*средняя, мощное, бронебойное, отдача*)
- ☐ Штурмовая винтовка (*средняя, авто, двуручное*)

Выбери 2 аксессуара:

- ☐ Глушитель (*бесшумное*)
- ☐ Крупный калибр (*кровавый, мощный*)
- ☐ Ночной прицел (*ночное видение*)
- ☐ Особый боеприпас (*бронебойный*)
- ☐ Трансформер (*скрытый*)
- ☐ Цифровой прицел (*точное*)

Поток свинца: Выпуская всю обойму в сторону противника, потрать 1 припас и брось+Ярость. На 10+ выбери два, на 7—9 выбери один.

- Нанеси одному противнику +2 урона;
- Нанеси урон еще одному противнику;
- Союзник получает +2, когда игнорирует угрозу;
- Выбери всех противников, расположенных в одном секторе ведения огня — они не могут двигаться, пока ты стреляешь;
- Уничтожь укрытие, за которым прятался противник;
- Укажи область, куда противники не могут войти до тех пор, пока ты стреляешь;

На 6— оружие заклинило, и ты получаешь —2 на следующую атаку этим оружием.

ИМЯ

ЯРОСТЬ **НАВЫК**

КОНТРОЛЬ **РЕПУТАЦИЯ**







СНАРЯЖЕНИЕ

БЛАГОСОСТОЯНИЕ

ФИШКИ ПРИБЫЛИ

EXP: **УРОВЕНЬ:**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Беспощадный**: Твой Урон увеличивается на +1.

☐ **Боевое неистовство**: *Требует: Стальные нервы.* Когда начинается схватка, брось+Репутация. На 10+ возьми 2. На 7—9 возьми 1. Потрать 1 чтобы встретиться взглядом с противников и вогнать его в ступор от страха. На 6— противники отмечают тебя как наибольшую угрозу.

☐ **Глазами смерти**: В начале боя брось+Навык. На 10+ скажи, кто сегодня умрет, а кто выживет. На 7-9 скажи, кто сегодня умрет или кто сегодня выживет. Выбери NPC, не PC. Ведущий постарается выполнить твое предположение, если это вообще возможно. На 6— ты видишь собственную смерть, а потому получаешь —1 на весь бой.

☐ **Допрос**: Если во время переговоров ты пытаешься запугать противника, брось+Ярость вместо +Репутации.

☐ **Каменная башка**: Твоя защита увеличивается на +1.

☐ **Оружейный эксперт**: Когда ты видишь вооруженного противника, спроси ведущего, сколько урона он наносит.

☐ **Стальные нервы**: Когда ты ориентируешься в ситуации во время боя, получи +1.

☐ **Телохранитель**: Когда ты защищаешь, ты можешь разменять 1 на такой вариант:

- Нанеси противнику свой полный Урон;

☐ **Улучшение оружия**: Выбери еще один аксессуар для своего любимого оружия.

☐ **No pain, no gain**: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Ярости и в итоге получаешь урон, прибавь свою Ярость к защите.